

SISTEM PEMBELAJARAN BUDAYA SUMATERA UTARA BERBASIS ANDROID DEVELOPMENT TOOLS

Naely Farkhatin ¹, Thomas Afrizal ², Arif Ubaidillah ³

Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

naely.farkhatin@unindra.ac.id

thomas.afrizal@unindra.ac.id

Abstrak

Kebudayaan merupakan suatu aspek kehidupan yang dimana meliputi semua perilaku, kepercayaan, cara bersikap dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu. Kebudayaan tersebut berupa rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, dan upacara adat. Sumatera Utara merupakan daerah yang memiliki kebudayaan yang variatif dalam segala bidang, oleh karena itu kami melakukan wawancara dengan banyak informan baik sejarawan maupun tokoh adat yang ada di Sumatera Utara agar dapat mengetahui kebudayaannya. Diiringi dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, maka penulis berinisiatif membuat aplikasi pengenalan kebudayaan Sumatera Utara berbasis *android Development Tools*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran bagi masyarakat dan para wisatawan yang ingin mempelajari kebudayaan Sumatera Utara yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci : Pembelajaran, Budaya, Android Development Tools

Abstract

Culture is a life aspect covering all behaviors, beliefs, ways to behave and results of human activities typical of society or certain community. The culture includes traditional house, traditional attire, traditional song and traditional ceremony. North Sumatra is a province that has varied culture in many fields. Therefore, the researcher interviews many informants, especially historians or traditional figures in North Sumatra to study its culture. With the increasingly rapid development of technology, the researcher initiates the creation of an application to introduce the culture of North Sumatra using android Development Tools. It is expected that this application can be an interactive and interesting learning medium for society and tourists who want to learn the culture of North Sumatra.

Keywords : Learning, Culture, Android Development Tools

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kebudayaan merupakan suatu aspek kehidupan yang dimana meliputi semua perilaku, kepercayaan, cara bersikap dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu. Kebudayaan Indonesia yang telah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka pada tahun 1945. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda. Berikut ini beberapa kebudayaan Indonesia

diantaranya : rumah adat, pakaian adat, upacara adat, lagu daerah, dan alat musik.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa manfaat diberbagai bidang untuk memajukan kehidupan manusia. Salah satu dari kemajuan teknologi telekomunikasi saat ini yaitu *smartphone*. Lembaga riset *Growth for Knowledge Asia* (2014) mengeluarkan hasil surveinya terkait jumlah konsumsi pembelian gadget *smartphone* di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia. Hasilnya, Indonesia telah membeli sebanyak 14,8 juta *smartphone* dengan

harga pengeluaran US\$ 3,33 miliar (Rp 39,1 triliun). Hal ini menyebabkan para pengembang *smartphone* berlomba-lomba untuk membuat suatu inovasi baru yang mampu memenuhi kebutuhan dan meningkatkan produktivitas diseluruh lapisan masyarakat.

Indonesia juga dikenal sebagai negara kepulauan. Salah satu pulau terbesar di Indonesia adalah Pulau Sumatera. Terdapat kekayaan budaya di Pulau Sumatera, khususnya di daerah Sumatera Utara. Sumatera Utara memiliki beraneka ragam kebudayaan diantaranya rumah adat, pakaian adat, alat musik, dan lagu daerah. Pada dasarnya banyak sekali orang-orang yang tertarik dan ingin mengerti dan mempelajari kebudayaan sumatra utara tetapi sayangnya mereka terkendala dengan pembelajaran yang sangat manual yaitu dengan melakukan survei ke lokasi yang satu dengan yang lain yang memakan waktu yang sangat lama.

Dengan diiringi perkembangan *smartphone* yang semakin banyak implementasinya diberbagai aspek kehidupan. Dalam hal ini penulis melakukan implementasi pembelajaran budaya di daerah Sumatra Utara yang berbasis android dimana bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan yang terdapat di Sumatera Utara dengan lebih informatif dan menarik tanpa memakan waktu yang lama.

b. Referensi

Pengertian Pembelajaran: Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar [1]. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran. Karena dengan pemahamannya sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan,

proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Media pembelajaran didefinisikan oleh [2] sebagai alat-alat fisik dimana pesan - pesan instruksional dikomunikasikan. [3] mendefinisikan media pembelajaran sebagai setiap alat, baik *software* maupun *hardware* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Menurut [4] "Sistem adalah suatu jaringan dan prosedur prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu, dimana prosedur merupakan suatu aturan-aturan operasi klasikal (tuliskan menulis), yang melibatkan beberapa orang dalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi".

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi, dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia [5].

c. Tujuan penelitian

Tujuan membuat aplikasi ini adalah memperkenalkan kebudayaan Sumatera Utara yang meliputi rumah adat,

pakaian adat, lagu daerah, dan alat musik yang lebih informatif, dan menarik.

2. METODE PENELITIAN

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Anjungan Sumatera Utara, Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta dan beberapa tokoh adat yang ada di Sumatera Utara.

b. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penulisan ini penulis menggunakan metode survey karena di dalam mengidentifikasi masalah yang muncul, penulis harus datang langsung menemui informan informan yang mengetahui tentang kebudayaan Sumatera Utara.

c. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka:

Studi ini dilakukan dengan mempelajari buku-buku perpustakaan mencari informasi melalui internet serta penulis mempelajari, menyimak dan mengambil kesimpulan dari data dan informasi melalui pustaka yang erat kaitannya dengan permasalahan yang di bahas. Metode ini juga dijadikan referensi dalam penulisan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan di Anjungan Sumatera Utara Taman Mini Indonesia Indah Jakarta Timur. Dalam studi lapangan ini dipergunakan teknik pengumpulan data antara lain dengan cara yaitu:

- a. Observasi langsung ke Anjungan Sumatera Utara, Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur.
- b. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dari narasumber yaitu Bapak

Daniel Tatang. Dalam penelitian ini peneliti menanyakan beberapa hal yang terkait dengan kebudayaan di Sumatera Utara seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik dan lagu daerah. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data dan fakta-fakta tentang kebudayaan Sumatera Utara yang akan di implementasikan kedalam program aplikasi Android agar menjadi pembelajaran yang lebih informatif dan menarik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa manfaat diberbagai bidang untuk memajukan kehidupan manusia. Salah satu dari kemajuan teknologi telekomunikasi saat ini yaitu *smartphone*. Dengan banyaknya teknologi *smartphone* juga banyak mendorong banyaknya aplikasi berbasis mobile menjamur. Namun, aplikasi yang informatif dan menarik untuk pembelajaran kebudayaan masih sangat sedikit, maka peneliti berinisiatif membuat aplikasi pembelajaran kebudayaan khususnya di Sumatera Utara berbasis *Android*.

Dalam pendefinisian masalah dan penyelesaian peneliti melakukan berbagai analisa dan solusi penyelesaian diantaranya yaitu:

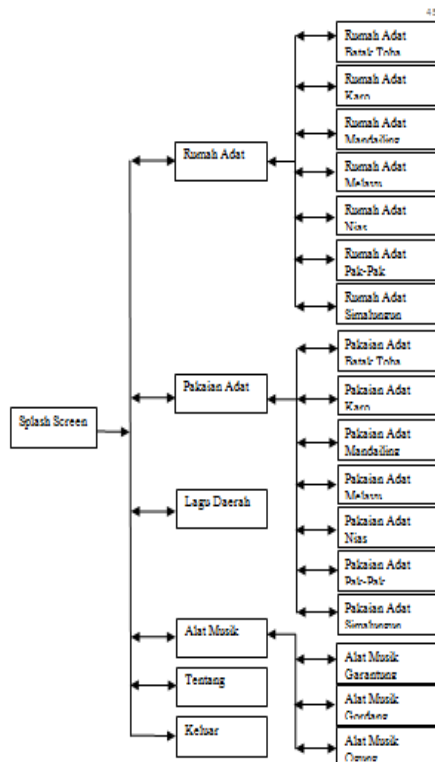
1. Analisa Masalah

- a. Pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang lebih informatif dan menarik.
- b. Wisatawan kurang tertarik saat melakukan pembelajaran, maka perlu pengembangan media

yang memiliki daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang menarik sehingga wisatawan memiliki motivasi dan minat untuk belajar

2. Analisis Materi Pembelajaran pada saat aplikasi ini dijalankan maka akan menampilkan splash screen terlebih dahulu, lalu akan masuk ke halaman menu utama. Pada menu utama terdapat beberapa pilihan diantaranya Rumah Adat, Pakaian Adat, Lagu Daerah, Alat Musik, Tentang dan Keluar. Untuk pilihan menu tentang informasi pembuat dan menu keluar, terdapat peringatan jika”ya” maka keluar jika “tidak” maka akan tetap berada didalam aplikasi.

a. Struktur Navigasi Program



Gambar 1. Struktur navigasi Program

- b. Rancangan Use Case Diagram *Use case Diagram* menyajikan interaksi antara sistem dan pengguna, menggambarkan fungsionalitas sistem yang harus dipenuhi dari pandangan pemakai. Dalam diagram ini terdapat *actor* yang dapat berupa orang, peralatan, ataupun sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun.

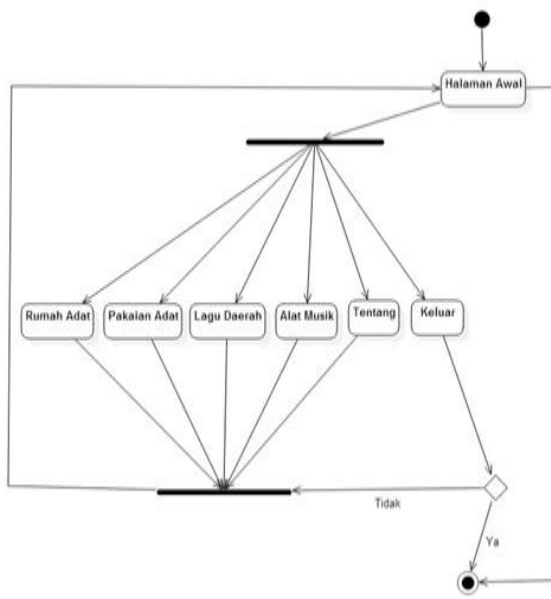
Pada *use case diagram* ini, *actor* merupakan pengguna atau *user* sedangkan sistemnya merupakan aplikasi pengenalan kebudayaan yang dihubungkan dengan garis *directed association* dan *include*. Sebelum masuk ke menu utama terdapat *splash screen*. Memiliki menu utama yaitu Rumah Adat, Pakaian Adat, Lagu Daerah, Alat Musik, Tentang dan Keluar.



Gambar 2. Use Case Diagram

c. Rancangan Activity Diagram

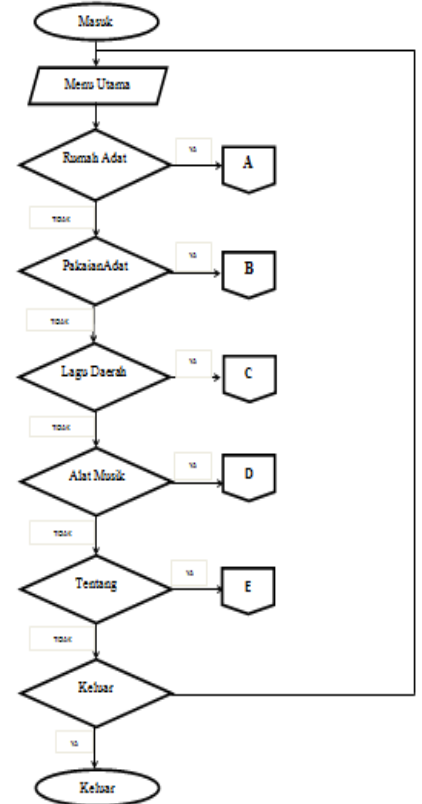
Activity Diagram menggambarkan aliran fungsionalitas sistem yang dapat digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian dalam *use case*. Diagram ini memiliki awal yang ditandai dengan *initial state* dan memiliki akhir yang ditandai dengan *final state*. Aktifitas dimulai dengan masuk ke dalam menu utama kemudian menggunakan *shyncronization* yang berfungsi untuk melakukan beberapa aksi yaitu Rumah Adat, Pakaian Adat, Lagu Daerah, Alat Musik, dan Tentang, sedangkan pada Keluar menggunakan *decision* untuk memilih apakah pengguna ingin keluar dari aplikasi atau tidak. Kemudian akan digabungkan lagi dengan *shyncronization* untuk kembali ke menu utama dan mengakhiri sistem.



Gambar 3. Aktiviti Diagram Aplikasi

d. Flowcart menu utama

a. Flowchart Menu Utama



Gambar 4. Flowchart Menu Utama

e. Tampilan *Splashscreen*

Ketika masuk aplikasi akan muncul *splashscreen* sebagai halaman pembuka dari aplikasi. Sehingga ketika aplikasi baru dijalankan tampil satu halaman dalam beberapa detik dengan latar belakang warna dan logo aplikasi.



Gambar 5. Tampilan *Splashscreen*

f. Menu Utama

Setelah *splashscreen* menutup maka akan muncul tampilan menu utama. Pada menu utama ini terdapat pilihan yang berupa *button*. Kelas yang aktif



Gambar 6. Tampilan Menu Utama

g. Menu Rumah Adat

Halaman ini adalah halaman yang tampil saat button yang dipilih pada menu Rumah Adat.



Gambar 7. Tampilan Menu Rumah Adat

h. Halaman Lagu Daerah

Halaman ini adalah halaman yang tampil saat button yang dipilih pada menu Lagu Daerah.



Gambar 8. Tampilan Menu Lagu Daerah

i. Menu Alat Musik

Ketika dipilih button informasi maka akan masuk kedalam halaman ini. Kelas yang aktif adalah AlatMusik.



Gambar 9. Tampilan Menu Alat Musik

j. Kelebihan dan Kelemahan Sistem

1. Kelebihan Sistem

Pada bagian ini dijelaskan beberapa kelebihan dari Aplikasi Pembelajaran Budaya Sumatera Utara berbasis Android, yaitu sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang lebih informatif dan menarik untuk siswa-siswi pada bangku sekolah.
- b. Aplikasi pengenalan kebudayaan ini memiliki pembahasan dalam bentuk teks, gambar serta suara.

- c. Kelebihan dari aplikasi ini adalah kemudahan dalam mengaksesnya.
2. Kelemahan Sistem
Pada bagian ini dijelaskan beberapa kelemahan dari Aplikasi Pembelajaran Budaya Sumatera Utara berbasis Android , yaitu sebagai berikut:
 - a. Aplikasi ini tidak multi platform atau hanya pada perangkat berbasis android.
 - b. Aplikasi ini kebudayaan yang disediakan hanya empat dari banyak kebudayaan yang terdapat di Sumatera Utara.
 - c. Aplikasi ini tidak dilengkapi dengan *fitur* soal agar pengetahuan pengguna akan bertambah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uji coba program pada emulator yang disediakan oleh *Android Virtual Device Manager* (AVD) dan smartphone Android diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berisi tentang rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, dan alat musik daerah dari Sumatera Utara.
2. Aplikasi pengenalan kebudayaan ini memiliki pembahasan dalam bentuk teks, gambar serta suara.
3. Hasil yang penulis peroleh adalah aplikasi ini dapat memudahkan siswa-siswi Sekolah dan masyarakat umum dalam mengenal dan mempelajari Kebudayaan Sumatera Utara tidak harus membeli beberapa buku untuk mengenal Kebudayaan Sumatera Utara, hanya dengan menggunakan media ponsel pintar(*smartphone*) yang bersistem operasi Android.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar Arsyad.(2013). Media Pembelajaran. Bandung:PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Geagne,R.M.(2012). The Condition of Learning 3 Edition.New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- [3] Ghea Putri Fatma Dewi Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012 dengan penelitian skripsi berjudul : “Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”.
- [4] Jogiyanto,H.M. (2008 :11) *Analisis dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [5]<http://www.ejurnal.com/2013/10/pengertian-kebudayaan.html>.